Tekken 3 e realmente um dos melhores jogos de todos os tempos. Alem de ótimos gráficos 3D, boa velocidade, personagens interessantes e muitos, mas muitos mesmo, golpes, a serie Tekken tem algo que falta na maioria dos jogos de videogame de luta: uma historia consistente, interessante e intrigante, capaz de receber elogios ate de quem esta acostumado com os complexos storylines dos RPGs.

Novas Regras

Novas Regras de Combate

Esses são alguns novos movimentos de combate que podem ser utilizados por qualquer personagem, sem necessitar comprar nenhuma vantagem para isso:

Agarrao: agarrao e um golpe em que você prende o oponente (obviamente), não permitindo que ele se defenda. Acertar um impoe um redutor de -1 de Habilidade, ele só pode ser usado com Força, nunca com PdF, e o inimigo não tem direito a jogada de Armadura para resistir ao dano.

Agarrar o golpe: você agarra o golpe do oponente, podendo contra-atacar com qualquer outro golpe Se você perder a iniciativa e o oponente acertar o golpe, você pode jogar Habilidade com -1 para agarrar o golpe do oponente. Se passar no teste, você ainda deve realizar um teste de Armadura. Se conseguir, você não sofre dano nenhum, e pode contra-atacar com qualquer golpe que você queira, que ira acertar automaticamente (caso seja algum que implique em múltiplos golpes, como Ataque Múltiplo ou Combo, apenas o primeiro golpe ira acertar automaticamente). Apenas contra ataques baseados em Força são permitidos.

Novas Vantagens/Desvantagens

Agarrao Múltiplo (2 pontos): igual a ataque múltiplo, mas para agarroes.

Estilo Mutante (2 pontos): apos comprar esta vantagem, você deve separar uma quantidade de pontos para colocar nela. Sempre que você quiser, você pode utilizar estes pontos para comprar qualquer vantagem relativa a combate (como Ataque Especial, Ataque Múltiplo,...) , podendo troca-las quando quiser, desde que não esteja dentro de um combate.

Golpe Mortífero (2 pontos): inicialmente, e como um Ataque Especial, colocando -1 em Habilidade e aumentando o dano em 2d. Mas, sempre que você tirar 1 no dado para o ataque, você ira deixar o oponente com 0 PVs na Hora.

Amnesia (-1 ponto): por algum motivo qualquer, voce nao se lembra de nada sobre seu passado, acho que ela dispensa muitas explicaçoes.

Os personagens feitos com 12 pontos podem ser utilizados como personagens jogadores.

Jin Kazama (12 pontos)
F3 H4 R2 A1 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Energia Extra 2, Ataque Especial, Ataque Multiplo, Patrono (Heihachi), Mestre (Heihachi), Devoçao (vingar a morte de sua mae), Inimiga (Nina), Inimigo (Hwoarang)
Com 15 anos, Jin Kazama descobriu que era filho de Kazuya Mishima, ao mesmo tempo em que perdia a sua mae, Jun Kazama. Ele treinou sob supervisao de Heihachi com a intençao de derrotar o Deus da Luta, que supostamente matou sua mae. Heihachi nao foi apenas um avo, mas tambem um otimo professor.
Quatro anos se passaram desde entao. Se tornando um mestre na arte do judo e no estilo de karate da familia Mishima, Jin agora começa sua carreira como artista marcial.
Jin nem suspeita que sua alma ja foi tomada por Devil, o que pode leva-lo ao mesmo cruel destino de seu pai... (nao conta como uma Maldiçao, porque ele nao sabe disso)

Paul Phoenix (16 pontos)
F4 H4 R4 A1 PdF0 20 PVs
Vantagens/Desvantagens: Golpe Mortifero, Energia Extra 2, Aliado (Forest Law), Boa Fama (ele e campeao de varios torneios de rua), Arena (ringues de briga de rua), Inimigo (Kuma)
No ultimo torneio, Paul ganhou o direito de enfrentar Kazuya, mas um problema de engarrafamento acabou impedindo Paul de chegar ao local da luta em tempo, sendo forçado a desistir dela.
Mesmo com sua invejavel carreira de lutas, ainda faltava ganhar o torneio que o fizesse estar entre o realmente grandes.
Na ultima primavera ele recebeu um convite para participar do "3º Torneio do Rei do Punho de Ferro". Como o treinamneto ainda sendo parte de seu regime diario, ele acredita que continua em condiçoes de ganhar o torneio. Mesmo estando aos 46 anos de idade, ele

ainda tem os olhos de uma aguia e os reflexos de um tigre.

Forest Law (12 pontos)
F2 H4 R2 A0 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Golpe Mortifero, Aliado (Paul Phoenix), Ataque Multiplo, Mestre, Codigo de Honra do Combate
O filho prodigo de Marshall Law, Law treinou no dojo de seu pai para atingir o mesmo sucesso e grandezaque o mesmo conseguiu. Sendo um pai protetor, Marshall proibiu seu filho de lutar em qualquer torneio fora do dojo. Paul Phoenix, velho amigo de Marshall, visitava constantemente o dojo para conversar com ele. Um dia, quando Paul chegou, Marshall estava forapara cuidar da construçao de um novo dojo. Paul insistiu que Forest se juntasse a ele no torneio, dizendo que ele era um lutador melhor que seu pai. Forst aparentemente se "esqueceu" que seu pai o proibia de lutar fora do dojo, e aceitou. Marshall entrou em furia quando saoube do ocorrido, para ele era como se seu filho tivesse sido sequestrado.

King (12 pontos)
F3 H3 R3 A1 PdF0 15 PVs
Vantagens/Desvantagens: Agarrao Multiplo, Mestre, Arena (ringues de luta-livre), Devoçao
Este e o segundo King, nao o original. Criado no orfanato do King original, ele tinha 24 anos quando este foi morto. Ele entao pos a mascara do King e assumiu o papel de seu antecessor, de forma a honrar seu legado e salvar o orfanato, afundado em dividas.
O novo King havia apenas assistido seu mentor lutar, e foi incapaz de manter a lenda. Armor King, velho amigo do King original e sabendo quem o matou, se sentiu na obrigaçao de treinar o jovem para ele poder assumir o lugar de seu antecessor decentemente e prepara-lo para a vingança.
Quatro anos se passaram e agora King Segundo e um habilidoso lutador dentro dos ringues de luta livre. Sentindo que estava na hora certa, Armor King fala ao seu estudante que King foi morto pelo Deus da Luta. Armor King chora ao relembrar a historia toda, e King Segundo acha entao seu proposito na vida.

Lei Wulong (18 pontos)
F2 H5 R3 A0 PdF0 15 PVs
Vantagens/Desvantagens: Energia Extra 2, Ataque Especial, Ataque Multiplo, Boa Fama, Patrono (Iterpol), Investigaçao, Codigo de Honra do Combate
Lei Wulong e conhecido como o supertira de Hong Kong. No ultimo torneio, ele foi obrigado a derrotar seu amigo e parceiro Bruce, que estava sob controle de Kazuya. No entanto, o voo que trazia Bruce de volta para casa sofreu um acidente, e ele aparentemente morreu. Havia rumores de que a corporaçao de Kazuya teria causado o acidente, mas Lei acha que isso foi apenas uma mascara, e tem serias duvidas se bruce esta realmente morto.
18 anos apos esse incidente, Lei resolveu muitos crimes internacionais. Lei e muito agil para alguem que, mesmo nao parecendo, tem 45 anos, e ainda e conhecido como o "super tira", e muitas organizaçoes criminosas em torno do mundo todo ainda tem medo dele.
Lei foi designado para resolver o caso dos artistas marciais que desapareciam em volta do mundo todo, e estava totalmente perdido neste caso, nao conseguia achar pistas nem nada que pudesse ajuda-lo, ate que foi visitado por Heihachi Mishima, que o pediu para

participar do 3º Torneio do Rei do Punho de Ferro. Lei nao entendeu por que Heihachi o pediu para participar, mas aceitou a proposta ao ouvir ele dizer "Voce vera se participar".

Nina Williams (15 pontos)
F2 H4 R3 A0 PdF0 15 PVs
Vantagens/Desvantagens: Agarrao Multiplo, Ataque Multiplo, Ataque Especial, Energia Extra 2, Crime, Amnesia, Inimiga (Anna)
No ultimo tornei, Nina havia sido ordenada para matar Kazuya, mas sua irma Anna a impediu de fazer isso. Pouco depois, ambas foram capturadas pela corporaçao de Kazuya, e utilizadas no expemento Sono Gelado nº2, que as deixou dormindo em uma camara criogenica.
Elas nao acordaram por 15 anos. O exercito particular de Heihachi foi para um sitio enterrado e excavou o Deus da Luta. O seu poderoso espirito acordou a alma adormecidad e Nina. Controlada agora pelo Deus da Luta, ela roboticamente procura Jin Kazama para assassina-lo.

Yoshimitsu (26 pontos)
F3 H5 R4 A3 PdF2 20 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Ataque Multiplo, Energia Extra 2, Arma Especial (Veloz, Vorpal, Ataque Especial), Aliado (Dr.Boskonovitch), Invisibilidade, Paralisia, Codigo de Honra da Derrota, Inimigo (Bryan Fury)
Boskonovitch criou a maquina do sono gelado durante experimentos a procura da vida Eterna. A maquina foi usada para conservar a sua filha, que repentinamente morreu. Yoshimitsu e o lider do cla ninja Manji, e ajuda os pobres e desavantajados. Ele visitou seu amigo Boskonovich, que tambem foi responsavel pela criaçao de seu corpo robotico, quando soube do desaparecimento dos artistas marciais. Yoshimitsu ficou surpreso quando soube que seu amigo estava sofrendo de um problema patologico. Ele acreditava que contraiu a doença em experimetnos de laboratorio, quando pesquisava a maquina do sono gelado. Boskonovitch entao pediu que Yoshimitsu pegasse amostras do sangue do Deus da Luta, que supostamente tem efeitos milagrosos.

Ling Xiaoyu (12 pontos)
F1 H5 R2 A0 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Aliada (Panda), Ataque Multiplo, Ataque Especial, Aparencia Inofensiva, Tratamento de Animais (especializaçao de Animais), Ponto Fraco
Ling Xiaoyu e uma jovem garota de apenas 13 anos que que adora parques de diversoes. Seu sonho e construir um perfeito parque quando for maior. Ling e jovem e pequena, mas mesmo assim e uma excelente artista marcial, que poderia ficar bem famosa se realmente levasse isso a serio. Sabendo que o imperio financeiro dos Mishima e rico e poderoso, ela procurou Heihachi para poder tornar seu sonho realidade. Durante suas ferias em Hong Kong, ela entrou em um iate onde viu o nome da empresa, mas Heihachi nao estava a bordo, embora seus homens a descobriram assim que o barco zarpou, e o informaram imediatamente.
Quando Heihachi chegou a bordo, parecia que um furacao havia passado pelo navio! Ling avisou que ficaria louca novamente se ele nao aceitasse sua proposta. Com uma enorme gargalhada, Heihachi disse que construiria o parque, se ela ganhasse o torneio.

Hwoarang (12 pontos)
F3 H4 R2 A0 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Energia Extra 2, Ataque Multiplo, Motos (esp. de Maquinas), Devoçao
Estudante de Tae Kwan Do do dojo de Baek Do San (que aparece nos outros dois jogos), Hwoarang ganhava muito dinheiro atraves de apostas desonestas. Fazando parte do que pode ser chamado de time de fraude, ele e outros membros do grupo lutavam por dinheiro. Eles manipulavam as apostas escondendo sua verdadeira força, perdendo as lutas para todos pensarem que eles eram uns idiotas, ate que Hwoarang lutava e vencia todas as lutas. Um dia, membros da das Grupo Mishima apareceram na cidade, incluindo Jin Kazama. Hwoarang convensou-os a participar do jogo, e acabou lutando contra Jin. Hwoarang, com muitas dificuldades, consegue apenas um empate. Ele se sente humilhado diante do primeiro tropeço em sua carreira perfeita. Triste por ter que contar a seu mestre Baek as mas noticias, Hwoarang promete treinar todos os dias para isso nunca mais acontecer. Logo, terriveis noticias: o Deus da Luta pega Baek como outra de suas vitimas.
Agora Hwoarang tem um proposito em sua vida: ele vai entrar no torneio, derrotar Jin Kazama e ter sua vingança contra o deus da luta.

Eddy Gordo (12 pontos)
F2 H5 R2 A0 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Crime, Ataque Multiplo, Energia Extra 1, Devoçao
Eddy Gordo foi criado em uma rica familia brasileira. Desde criança ja sabia que no futuro iria ter que tomar os negocios da familia, e era adorado por todos em sua casa, ja que sabia tratar todos como iguais.
Um dia, aos 19 anos, Eddy voltou para casa para encontrar o pai com um tiro e morrendo. Ele se lembrou que ele andava estranhamente nervoso e com medo nas ultimas semanas.
O pai de Eddy estava trabalhando para desmantelar um cartel de drogas no Brasil. Sua morte ocorreu justamente quando ele havia juntado evidencias suficientes para por os reis do cartel na prisao. Em seus ultimos suspiros, ele falou para Eddy: "Agora nao e o momento certo para lutar. Diga que foi voce que me matou e esconda-se na prisao. Apenas la voce estara seguro". Eddy concordou com o ultimo desejo de seu e foi preso.
A vida na prisao era o inferno, e nao havia um dia em que Eddy nao quisesse estar face a face com os assassinos de seu pai. Um dia, durante um tumulto na prisao, ele observou um velho com um incrivel poder de luta utilizando uma tecnica chamada Capoeira. Eddy praticou durante 8 anos, ate se tornar um mestre e poder ser considerado uma arma mortifera.
Apos a sua saida da prisao, Eddy ouviu falar do 3º Torneio do Punho de Ferro, e do imperio de Heihachi Michima. Ele decidiu entrar no torneio para poder convence-los a ajuda-lo em sua vingança contra os traficantes de drogas do Brasil.

Kuma (16 pontos)
F5 H2 R6 A1 PdF0 30 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Patrono (Heihachi), Protegida Indefesa (Panda), Devoçao
O primeiro Kuma morreu de velhice durante suas viagens com Heihachi pelo mundo. Seu filho, tambem chamado Kuma, se tornou o segundo animal de estimaçao de Heihachi.

Esse Kuma e mais esperto que seu pai (apesar de ursos, estes sao inteligentes), e e um otimo guarda-costas para Heihachi. Um dia, vendso TV, viu um lutador com um kimono escarlate: era Paul Phoenix, antigo rival de seu pai.
Desde entao, Kuma treinou para derrotar Paul em batalha. Ele pouco se importa com o Deus da Luta, pensa apenas em derrotar Paul.
Alem disso, esta apaixonado por panda, bicho de estimaçao de Xiaoyu.

Panda (12 pontos)
F4 H2 R5 A0 PdF0 25 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Aliada (Xiaoyu), Protegida Indefesa (Xiaoyu tambem, embora nao seja realmente indefesa)
Panda e o animal de estimaçao de Ling Xiaoyu. Assim como Kuma, tambem e inteligente. Para poder participar do torneio, Ling se mudou para o Colegio Industrial Mishima, no Japao. Heihachi a ensinou a lutar, para que ela pudesse servir como guarda-costas para Xiaoyu dirante o torneio.

Julia Chang (12 pontos)
F2 H3 R2 A0 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Sobrevivencia (na regiao onde fica a tribo), Arqueologia, Atque Multiplo, Aparencia Inofensiva, Patrono (a tribo), Devoçao
Julia estudava aqueologia nas terras da tribi de Michelle Chang. Como um bebe, Julia havia se perdido nas ruinas de um sitio Nativo Americano, onde Michelle a achou. Michelle a resgatou e a tratou como uma mae. Julia amava Michelle, e treinou com ela para poder proteger sua amada terra.
Quando as noticias de que milhares de lutadores de artes marciais começaram a desaparecer, a tribo sabia exatamente o que estava acontecendo, pois estava contido em suas lendas... a lenda do Deus da Luta. O povo da tribo temia que o pendante de Michelle, a chave para o tesouro sagrado da tribo, tivesse alguma coisa a ver com os desaparecimentos. Por causa disso, Michelle viajou para o Japao para para perguntar a Heihachi porque ele lhe pediu o medalhao durante o segundo torneio. Michelle esperava aprender sobre o poder do Deus da Luta. Ela nunca retornou. Julia suspeitou de Heihachi, e esta atras da verdade sobre o acontecido.

Gun Jack (23 pontos)
F4 H3 R5 A4 PdF3 25 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Energia Extra 2, Levitaçao, Bateria
Quando Jane, que agora e uma fisica, tinha 8 anos deidade, ela foi salva de uma guerra biologica pelo robo russo Jack-2. No entanto, Jack-2 foi destruido mais tarde por um satelite e Jane, ainda um jovem garota, asistiu tudo em panico.
Agora com 27 anos, JaneNunca conseguiu se recuperar do pesadelo de ver Jack-2 sendo destruido bem na sua frente. Ela levou 10 anos para deixar Jack-2 com 90% de funcionamento, mas ele parecia ter perdido todas as caracteristicas humanas que tinha antigamente.
Jane analizpu o programa para poder deixar Jack-2 com a mesma alma que havia salvado sua vida. Apos analizar bastante, ela descobriu que boa parte da programaçao original havia sido feita pelas industrias do Imperio Financeiro Mishima. Mais adiante, ela descobriu um projeto secreto, o "Projeto Gun Jack", que iria construir uma nova arma, uma arma

girtatoria.
Para poder restaurar Jack-2 completamente, ela teve que ir ate as empresas Mishima, e resolver o problema do projeto. Ela rapidamente instalou o novo programa e levou ate o Imperio Financeiro Mishima o novo Gun Jack.

Mokujin (12 pontos)
F2 H3 R2 A1 PdF0 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Estilo Mutante (4 pontos), Monstruoso
Mokujin e um boneco de madeira para treinos feito com uma arvore de 2000 anos de idade. Mokujin esteva em um museu durante bastante tempo, mas quando o Deus da Luta acordou, ele ganhou identidade-propria, e começou a agir por si mesmo. Alguns dizem que ele e motivado pelo desejo de ajudar aos artistas marciais, mas apenas Deus e Mokujin sabem realmente.

Bryan Fury (19 pontos)
F4 H3 R3 A3 PdF0 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Patrono (Dr. Abel), Energia Extra 2, Investigaçao, Ma Fama
Bryan Fury, um oficial da Organizaçao Internacional de Policia, foi morto em um tiroteio em Hong Kong.
O corpo de Bryan foi levado para o laboratorio de um homem chamado Dr. Abel. Esse cientista era bem conhecido no submundo, mas seus feitos foram logo ocultados pelos do Dr. Boskonovitch. No entanto, ele chegou ate o final de completar seu maior projeto... um exercito ciboergue. Dr. Abel acha que o ciborgue perfeito deve ter as partes mecanicas feitas pelo seu rival, Dr. Boskonovitch, e reanimou Bryan para faze-lo conseguir esses dados.
Na sua vida, Bryan era um habilidoso detetive, mas por outro lado, ele sempre esteve cercado de rumores. Investigando o caminho das drogas em Hong Kong, Lei Wulong descobriu que Fury tinha fortes relaçoes com entregadores de drogas
Bryan entrou no torneio para ir atras de Yoshimitsu, que e amigo do Dr. Boskonovitch.

Dr. Boskonovitch (15 pontos)
F0 H2 R2 A2 PdF1 10 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Aliado (Yoshimitsu), Boa Fama, Energia Extra 2, Ciencia Paralisia
Dr. Boskonovitch esta atras do sangue do Deus da Luta para curar-se de uma molestia que se abateu sobre ele, e tambem para poder curar sua filha, que esta congelada para nao morrer. Ele nao entrou no torneio, mas mandou Yoshimitsu faze-lo para ir atras do sangue do Deus, mas como e um personagem selecionavel no jogo, aqui esta a sua ficha. Ele usa uma armadura igual a de Yoshimitsu.

Anna Williams (16 pontos)
F2 H4 R3 A0 PdF0 15 PVs
Vantagens/Desvantagens: Agarrao Multiplo, Ataque Especial, Ataque Multiplo, Energia Extra 1
19 anos atras, Kazuya disse a Anna que sua irma Nina iria servir de cobaia para as experiencia com o Sono Gelado do Dr. Boskonovitch. Mesmo que elas nao se gostassem,

Anna iria perder perder a sua irma adormecida. Pior ainda, ela continuaria a envelhecer enquanto sua irma permaneceria jovem! Ela tambem foi ate Boskonovitch, e pediu para ser congelada tambem, e ser acordada junto com sua irma.
Percebendo a presença do Deus da Luta, tanto Nina quanto Anna acordaram 19 anos depois. Tendo certeza de que continuariam com sua eterna rivalidade, Anna foi surpreendida ao ver que sua irma estava com uma total falta de memoria. Anna sentiu entao que, ao inves de brigar com ela, ela deveria ajudar sua irma para ela nao se tornar novamente uma assassina.

Heihachi Mishima (22 pontos)
F4 H4 R4 A1 PdF0 25PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Ataque Multiplo, Riqueza, Animais, Manipulaçao, Administraçao (esp. de Ciencias)
Apos recuperar a Imperio Financeiro Mishima derrotando o seu filho Kazuya, Heihachi organizou a Tekkenshu, o exercito da IFM, que era mandado para todos os lugares do mundo para ajudar os paises pobres, de forma a fazer Heihachi ganhar o apoio dos ricos.
15 anos depoi, a Tekkenshu, em excavaçoes secretas na America Central, desenterraram algo estranho. E foram aniquilados por alguem misterioso.
Heihachi achou que quem destruiu com seus soldados poderia ser o lendario Deus da Luta e que atraves dele poderia dominar o mundo.
Um dia, Heihachi foi visitado por um garoto de 15 anos chamado Jin Kazama. Sendo informado de que era seu neto, Heihachi ficou sabendo o que aconteceu com Jun, e concluiu que o Deus da Luta estava atras de "almas fortes" de grandes lutadores. Heihachi treinou Jin para usa-lo como isca para o Deus da Luta.
Quando Jin fez 19 anos, Heihachi disse ao mundo que o 3º Torneio do Rei do Punho de Ferro estava começando. Ao mesmo tempo, ele começou a perceber que Jin possuia os mesmo poderes demoniacos que seu pai Kazuya tinha. Ele decidiu se livrar de Jin assim que atraisse o Deus da Luta, para evitar o que IFM perder novamente o controle da IFM.

Ogre (MUITOS pontos)
F7 H6 R6 A5 PdF0 30 PVs
Vantagens/Desvantagens: TODAS as vantagens relacionadas a combate, Levitaçao, Imortal, Memoria Expandida, Monstruoso
True Ogre (MUITOS pontos)
F10 H5 R8 A6 PdF6 40 PVs
Vantagens/Desvantagens: As mesmas do anterior
Ogre e o Deus da Luta. Antigas lendas nativo-americanas dizem que ele era uma arma que criaturas de outro planeta deixaram na Terra em tempos remotos. Ela entende as estruturas dos organismos tanto naturais quanto artificiais, e as absorve, conseguindo assim novas habilidades de combate.
Esta sobre a Terra a procura de almas fortes. Quando reunir almas poderosas suficiente, ira atingir a sua forma final, que e True Ogre.

Tiger Jackson (12 pontos)
F2 H5 R2 A0 PdF0 12 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Ataque Multiplo, Dança (esp. de Artes)
Eu nao faço a menor ideia de qual e a historia dele, so sei que ele luta Capoeira, igual ao

Eddy. Ele e negro e usa um cabelo estilo Blackpower anos 70, e dança muito bem.

Gon (12 pontos)
F1 H4 R3 A2 PdF2 15 PVs
Vantagens/Desvantagens: Ataque Especial, Paralisia, Monstruoso
Outro personagem da qual eu nao faço a menor ideia da historia. So sei que ele e uma especie de dinossauro, e, ate onde sei, nao contribui em nada para o enredo principal de Tekken 3.

BURP - http://www.buzungames.hpg.ig.com.br/rpg.htm